

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN LOMPAT HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Asiani, Fadillah, Desni Yuniarni
PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak 2013
email: asi.ani24@yahoo.com

Abstract: This research is motivated low ability children in kindergarten Independent Bongkong Kapuas Hulu in reading. Purpose as children jump over the letters in sequence in accordance with the instructions of the teacher, the children jump over random letters in accordance with the instructions of the teacher, the children jump over the letter citing the letter. This research is a form of action research with descriptive methods. Based on the research that has been done and through the results obtained after an analysis of data, the general conclusion that can be drawn: 1) Planning learning to read through the letters already jumping game can be categorized either once with a score of 3 or values can be categorized either. 2) Implementation of learning to read through the letters jump game for children aged 5-6 years in kindergarten Hilir Subdistrict Silat Self Bongkong Kapuas Hulu. 3) Ability to read the beginning of the game through the letters jump in children has increased can be explained that the ability of children skipping letters in sequence according. 1) In order for teachers to plan instructional media that interest children in reading beginning in the environment everyday. 2) In order for teachers to approach the individual child in implementing the learning, so that children can be active in learning.

Keywords: Reading, Jump Letter

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan anak di Taman Kanak Kanak Mandiri Bongkong Kapuas Hulu dalam membaca. Tujuannya anak dapat melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru, anak dapat melompati huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru, anak dapat melompati huruf sambil menyebutkan huruf tersebut. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan melalui hasil yang diperoleh setelah diadakan analisis data, secara umum dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa: 1) Perencanaan pembelajaran membaca melalui permainan lompat huruf sudah dapat di kategorikan baik sekali dengan skor nilai 3 atau dapat dikategorikan baik. 2) Pelaksanaan pembelajaran membaca melalui permainan lompat huruf. 3) Kemampuan membaca permulaan melalui permainan lompat huruf pada anak mengalami peningkatan dapat dijelaskan bahwa kemampuan anak melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru. 1) Agar guru dapat merencanakan media pembelajaran yang menarik minat anak dalam membaca permulaan yang terdapat dalam lingkungan sehari-hari. 2) Agar guru mengadakan pendekatan pada anak secara individu dalam melaksanakan pembelajaran, agar anak dapat aktif dalam belajar.

Kata Kunci : Membaca, Lompat Huruf.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam pengembangan ilmu pengetahuan di Taman Kanak-kanak, salah satunya menanamkan pemahaman tentang kemampuan membaca pada anak yang berkaitan dengan tema pembelajaran antara lain sesuai dengan tema pembelajaran.

Salah satu langkah pertama untuk menjadi pembaca yang sukses adalah belajar mengenali huruf abjad. Belajar membaca bukanlah merupakan suatu tindakan alamiah dari seorang anak. Kemampuan membaca pada seorang anak tidaklah didapatkan begitu saja seiring perkembangan usianya. Untuk mendapatkan kemampuan ini pada seorang anak, diperlukan suatu proses belajar. Lingkungan pendidikan memegang peranan penting dalam proses pengenalan bunyi-bunyi wicara (fonem) dan kata-kata yang pada awalnya akan ditangkap oleh anak sebagai bahasa lisan.

Guru Taman Kanak-kanak memegang peranan di dalam menentukan pencapaian pendidikan yang berlangsung di dalam kelas, khususnya dalam mengenalkan huruf pada anak. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam membaca permulaan salah satunya dengan mengenalkan huruf abjad pada anak melalui kegiatan bermain, salah satu langkah pertama untuk menjadi pembaca yang sukses adalah belajar mengenali huruf abjad. Dalam hal ini penggunaan metode bermain sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf yakni dengan bermain lompat huruf, dalam permainan ini anak terlibat langsung dalam menyusun huruf abjad, mengenal huruf konsonan dan huruf vokal.

Melalui observasi yang peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Silat Hilir Kapuas Hulu bahwa pada semester awal kemampuan membaca permulaan pada anak masih rendah, anak belum dapat melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru, anak belum dapat melompati huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru, anak belum dapat melompati huruf sambil menyebutkan huruf tersebut. Dari 20 anak hanya 5 anak saja yang dapat mengenal huruf abjad dengan benar atau dapat peneliti persentasekan sebesar 25%.

Selama ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru belum dapat menstimulasikan semangat belajar pada anak sehingga menginjak semester ke dua, kemampuan membaca permulaan pada anak belum berkembang dengan optimal karena anak masih sulit untuk mengenal huruf. Guru jarang menggunakan metode bermain dalam mengenalkan huruf abjad melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru, melompati huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru, melompati huruf sambil menyebutkan huruf tersebut, selain itu guru belum efektif dalam menggunakan metode pembelajaran dalam mengenalkan huruf sehingga anak masih sulit dalam mengenal huruf dan cara mengajar guru yang kurang variatif.

Kemampuan membaca yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecakapan atau kesiapan anak melakukan tahapan proses belajar membaca yakni mengenal huruf atau simbol bunyi dan menyuarakannya, sebagai dasar anak dalam pembelajaran membaca berikutnya. Adapun kemampuan membaca dalam penelitian ini seperti membedakan huruf-huruf abjad seperti (d dan b, f dan v, n dan m, r dan l),

menggabungkan beberapa huruf menjadi suku kata seperti “me” menjadi “me”, membedakan huruf vokal dan hur Permainan lompat huruf yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu metode bermain dengan menggunakan simbol huruf-huruf dengan cara melompati setiap huruf yang diperintahkan guru. Permainan lompat huruf yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu metode bermain dengan menggunakan simbol huruf-huruf dengan cara melompati setiap huruf yang diperintahkan guru.

Hal ini yang menarik perhatian untuk meneliti tentang upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan lompat huruf pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Silat Hulu Kapuas Hulu.

Menurut Gagne (1984) (dalam Munandir dkk, 1989: 3) belajar ialah perubahan dalam posisi manusia atau kapabilita yang berlangsung selama satu masa waktu dan yang tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan. Jenis perubahan yang disebut belajar itu memaparkan diri sebagai perubahan tingkah laku. Robert Heinich dkk (dalam Pribadi, 2009: 6) menerangkan bahwa “*nature process that leads to changes in what we know, what we can do, and how we behave*”. Belajar juga dipandang sebagai proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang. Pribadi (2009: 77-79) menjelaskan “secara umum ada tiga teori belajar yang telah dikenal secara luas, yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, teori belajar humanistik”. Ketiga teori tersebut sangat dominan untuk digunakan dalam mempelajari proses belajar yang terjadi dalam diri seseorang.

Teori belajar behavioristik, hasil dari proses belajar yaitu perilaku yang dapat diukur (*measurable*) dan diamati (*observable*). Proses belajar dilaksanakan dengan cara menciptakan kondisi yang dapat memberi kemungkinan bagi individu untuk mendemonstrasikan sebuah perilaku dalam jangka waktu yang relatif lama, teori belajar kognitif, peserta didik adalah individu yang aktif mempelajari ilmu pengetahuan. Dalam menempuh proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya sekadar bersifat pasif dalam menerima pengetahuan. Peserta didik mencari informasi untuk mengatasi masalah yang dihadapi dan menyusun pengetahuan tersebut untuk memperoleh sebuah pemahaman baru (*new insight*). Konsep penting yang dikemukakan dalam teori belajar kognitif adalah adanya pemrosesan informasi (*informasi processing*) yang menjelaskan tentang aktivitas pikiran individu dalam menerima, menyimpan dan menggunakan informasi yang dipelajari.

Teori belajar humanistik menggunakan pendekatan motivasi yang menekankan pada kebebasan personal, penentuan pilihan, determinasi diri, dan pertumbuhan individu, teori belajar humanistik berpandangan bahwa peristiwa belajar yang ada saat ini lebih banyak ditekankan pada psikomotor menjadi terabaikan. Menurut Lerner (dalam Djauzak dkk, 1996: 20) kemampuan membaca permulaan merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca maka anak akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu, anak harus belajar membaca agar dapat membaca untuk belajar. Tujuan membaca permulaan agar anak memiliki

kemampuan memahami dan menyuarkan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Tujuan membaca permulaan juga dijelaskan dalam (Dhieni, 2006: 4) yaitu agar “Siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat”.

Pengenalan huruf merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tertulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan mengenal huruf seseorang akan dapat membaca untuk memperoleh informasi, ilmu pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya.

Rukayah (2004:14) anak dikatakan berkemampuan mengenal huruf jika dapat menyebutkan, menulis dengan lafal dan intonasi yang jelas, benar dan wajar, serta lancar dalam membaca dan memperhatikan tanda baca. Pengenalan huruf lebih ditekankan pada simbol-simbol huruf. Anak dituntut untuk dapat menyuarkan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan (Sabarti, dkk. 1993:11) Perbedaan antara metode abjad dan metode bunyi terletak pada pengucapan huruf. *“The letter is a secondary language symbols. For children, the presence of the letter has meaning only if the letters they need to speak life. Children need to know they are interested in reading the letter because the store name, street name, writing warnings, brand, pictorial short stories, children's titles, and mailing address. Children may also need to recognize the letters as they are interested in writing self-identity, write a short message, or jot down things they like. Therefore, the material writing and reading should start from the interests and needs of the child, and instead of text artificially”*. (Susan: 2002: 12). *Introduction letters can not be separated from the development of reading and writes children*. (Brewer, 1995:220), dapat dijelaskan bahwa pengenalan huruf tidak dapat dipisahkan dari tingkat perkembangan membaca dan menulis anak.

Lompat huruf adalah salah satu permainan yang menarik bagi anak TK cara yang digunakan dengan cara melompati simbol huruf yang dibuat membentuk kartu-kartu yang ditulis a–z untuk kegiatan membaca permulaan, Wilson dan Peters (dalam Cleary, 1991: 284) *Identification letter must also consider the child's developmental level reading. This means to introduce the letter to see at what level the child can show readin*Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan tingkat perkembangan, dimana tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik, dan sebagainya. Proses penyampaiannya pun harus sesuai dengan dunia anak, seperti bermain merupakan belajarnya bagi anak-anak *acquisition*.

Menurut Depdikbud tahun 1986 (dalam Ayrisa, 2003: 204), huruf konsonan yang harus dapat dilafalkan dengan benar untuk mengenal huruf permulaan adalah a, i, u, e, dan o. Huruf-huruf ini, ditambah dengan huruf-huruf vokal akan digunakan sebagai indikator kemampuan membaca permulaan, sehingga menjadi b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z bisa di eja atau menjadi huruf hidup. Berkaitan dengan hal tersebut maka guru perlu merencanakan pembelajaran yang baik.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif. Menurut Iskandar, (2011: 25) bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan-hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Sedangkan bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Iskandar, (2011: 2) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pendidikan oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis yang dilakukan dan merefleksi hasil tindakannya.

Alasan peneliti menggunakan bentuk Penelitian Tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar anak yang berupa kemampuan membaca melalui permainan lompat huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru 1 orang dan anak yang berjumlah 20 anak, dalam hal ini anak diposisikan sebagai subjek penelitian karena anak usia 5-6 tahun tersebut yang dinilai kemampuan membaca yang rendah, dan akan dioptimalkan dengan kegiatan pada penelitian tindakan kelas.

Siklus penelitian adalah sebuah rangkaian tahap penelitian dari awal hingga akhir. Prosedur penelitian mencakup tahapan-tahapan sebagai berikut: 1. Perencanaan (*planning*); 2. Penerapan tindakan (*action*); 3. Mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*); dan 4. Melakukan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Analisis Data

Ada empat tahap menganalisis data yaitu : pengumpulan data, reduksi data, paparan data, dan penyimpulan. Tahapan-tahapan analisis itu akan diuraikan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Untuk melaksanakan teknik tersebut tentunya peneliti memerlukan persiapan, agar peneliti lebih mudah dalam penelitian.

2. Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses pemilihan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan dengan cara sedemikian sehingga simpulan-simpulan akhirnya ditarik dan diverifikasi.

3. Penyajian Data atau *Display Data*

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Dalam

pelaksanaan penelitian penyajian-penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang benar-benar valid.

Berdasarkan keterangan di atas, penyajian data ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam mengambil data, mengingat data yang dikumpulkan melalui wawancara harus terpisah dalam kelompok-kelompok sesuai dengan masalah yang diinginkan. Setelah dilakukan display terhadap data dengan maksud untuk memudahkan mana data yang terpilih atau tidak.

4. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Data-data yang telah didapat dari hasil penelitian kemudian diuji kebenarannya. Penarikan simpulan ini merupakan bagian dari konfigurasi utuh, sehingga simpulan-simpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang benar dan tidaknya hasil laporan penelitian. Sedangkan simpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan atau simpulan diuji kebenarannya, kekokohannya merupakan validitasnya (Milles Huberman, 2000: 19).

Keterangan di atas, maka proses verifikasi dan penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan setelah data temuan disajikan untuk tahap pertama peneliti berusaha untuk memahami makna dari data yang telah disajikan, kemudian dikomentari berdasarkan pemahaman peneliti atau pendapat para pakar, setelah itu barulah dapat ditarik kesimpulan.

Adapun bentuk perhitungan yang dianggap relevan dengan masalah yang hendak dipecahkan adalah dengan:

$$\%P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi Jawaban

N : Jumlah Responden

100 : Bilangan Tetap

Melalui penggunaan rumus persentase peneliti bermaksud untuk menghitung hasil observasi kemampuan anak yang sesuai dengan alternatif jawaban, dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

a. Siklus ke 1 Pertemuan ke 1

Untuk mengetahui perkembangan anak terhadap kemampuan anak, maka dilakukanlah observasi anak. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada sebagai berikut: 1) Anak bermain melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru antara lain: (a). Anak yang dikategorikan belum berkembang sebanyak 2 anak atau 10% dari 20 anak. (b). Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 25% dari 20 anak. (c). Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak atau 30% dari 20 anak. (d) Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 7 anak atau 35% dari 20 anak.

2) Anak melompati huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru antara lain: (a) Anak yang dikategorikan belum berkembang sebanyak 2 anak atau 10% dari 20 anak. (b) Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 25% dari 20 anak. (c) Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak atau 25% dari 20 anak. (d) Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 8 anak atau 40% dari 20 anak. 3) Anak melompati huruf sambil menyebutkan huruf antara lain: (a) Anak yang dikategorikan belum berkembang sebanyak 2 anak atau 10% dari 20 anak. (b) Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 25% dari 20 anak. (c) Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak atau 30% dari 20 anak. (d) Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 7 anak atau 35% dari 20 anak

b. Siklus ke 1 Pertemuan ke 2

Kemampuan anak dalam membaca pada siklus ke 1 pertemuan ke 2 antara lain: (1) Anak bermain melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru antara lain: (a) Anak yang dikategorikan belum berkembang sebanyak 1 anak atau 5% dari 20 anak. (b) Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 15% dari 20 anak. (c) Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak atau 35% dari 20 anak. (d) Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 9 anak atau 45% dari 20 anak. (2) Anak melompati huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru antara lain: (a) Anak yang dikategorikan belum berkembang sebanyak 1 anak atau 5% dari 20 anak. (b) Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 15% dari 20 anak. (c) Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak atau 30% dari 20 anak. (d) Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 10 anak atau 50% dari 20 anak. (3) Anak melompati huruf sambil menyebutkan huruf antara lain: (a) Anak yang dikategorikan belum berkembang sebanyak 1 anak atau 5% dari 20 anak. (b) Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 15% dari 20 anak. (3) Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak atau 35% dari 20 anak. (d) Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 9 anak atau 45% dari 20 anak.

c. Siklus ke 2 Pertemuan ke 1

Kemampuan anak dalam membaca permulaan pada siklus ke 2 pertemuan ke 1 antara lain:

Tabel I
Kemampuan Anak dalam Membaca Permulaan

Kriterian dan Indikator	Anak bermain melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru	Anak melompati huruf secara acak dengan instruksi guru	Anak melompati huruf sambil menyebutkan huruf
BB	Anak yang dikategorikan belum berkembang sudah	Anak yang dikategorikan belum berkembang sudah	Anak yang dikategorikan belum berkembang sudah

	tidak ada lagi	tidak ada lagi	tidak ada lagi
MB	Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 2 anak atau 10% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 2 anak atau 10% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 2 anak atau 10% dari 20 anak
BSH	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak atau 25% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak atau 30% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak atau 25% dari 20 anak
BSB	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 13 anak atau 65% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 12 anak atau 60% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 13 anak atau 65% dari 20 anak

d. Siklus ke 2 Pertemuan ke 2

Kemampuan anak dalam membaca pada siklus ke 2 pertemuan ke 2 antara lain:

Tabel II
Kemampuan Anak dalam Membaca Permulaan

Kriteria dan Indikator	Anak bermain melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru	Anak melompati huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru	Anak melompati huruf sambil menyebutkan huruf
BB	Anak yang dikategorikan belum berkembang sudah tidak ada lagi	Anak yang dikategorikan belum berkembang sudah tidak ada lagi	Anak yang dikategorikan belum berkembang sudah tidak ada lagi
MB	Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 1 anak atau 5% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 1 anak atau 5% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan mulai berkembang sebanyak 1 anak atau 5% dari 20 anak
BSH	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak atau 20% dari 20	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak atau 30% dari 20	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak atau 20% dari 20

	anak	15 anak	20 anak
BSB	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 15 anak atau 75% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 16 anak atau 80% dari 20 anak	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 15 anak atau 75% dari 20 anak

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah terkumpul dan telah disajikan dimuka, maka peneliti dapat memberikan ulasan sesuai dengan masalah khusus sebagai berikut :

1). Perencanaan pembelajaran membaca melalui permainan lompat huruf pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mandiri Bongkong Kapuas Hulu. Menurut Depdikbud tahun 1986 (dalam Ayrisa, 2003: 204), huruf konsonan yang harus dapat dilafalkan dengan benar untuk mengenal huruf permulaan adalah a, i, u, e, dan o. Huruf-huruf ini, ditambah dengan huruf-huruf vokal akan digunakan sebagai indikator kemampuan membaca permulaan, sehingga menjadi b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z bisa di eja atau menjadi huruf hidup. Berkaitan dengan hal tersebut maka guru perlu merencanakan pembelajaran yang baik. Menurut Moeslichatoen, (2003: 25) menerangkan bahwa perencanaan pembelajaran dalam bermain lompat huruf antara lain: a. Menentukan tujuan dan tema kegiatan dengan bermain lompat huruf. b. Menetapkan Rancangan Media Huruf-huruf yang akan dikenalkan

Perencanaan pembelajaran membaca melalui permainan lompat huruf dapat di kategorikan baik sekali ini dapat dilihat dari terjadinya peningkatan perbaikan terhadap rencana pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan guru dapat dilihat padatable berikut.

Tabel III
Peningkatan Perencanaan Pembelajaran

Siklus	Pertemuan	Penilaian
1	1	2,41
1	2	3
2	1	3
2	2	3

Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain: (a). Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dapat dikategorikan baik dalam hal ini guru membuat RKH dengan mengangkat tema yang diminati anak sehingga dapat memotivasi anak dalam belajar mengenal huruf abjad. (b) Pemilihan bahan main dapat dikategorikan baik, dalam hal ini guru memilih bahan main yang disenangi anak. sehingga anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. (c) Metode pembelajaran dapat dikategorikan baik, dalam hal ini metode yang digunakan guru dapat mengarahkan pemahaman anak dalam mengenal huruf abjad. (d) Penilaian hasil belajar dapat dikategorikan baik, dalam hal ini hasil belajar yang akan ditingkatkan telah dirancang sesuai dengan kelemahan yang dialami. (2) Pelaksanaan pembelajaran membaca melalui permainan lompat huruf pada anak

usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Hilir Mandiri Bongkong Kapuas Hulu. Menurut Cochrane Efal (dalam Dhieni, 2005:5.9), secara garis besar aspek-aspek membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu (a) Keterampilan yang bersifat mekanis mencakup: (1) Pengenalan bentuk huruf. (2) Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain). (3) Pengenalan hubungan atau korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis). (4) Kecepatan membaca bertaraf lambat. a. Keterampilan yang bersifat pemahaman mencakup: (1) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal). (2) Memahami signifikasi atau makna (misalnya maksud dan tujuan pengarang relevansi/keadaan kebudayaan, reaksi pembaca). (3) Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan. Pelaksanaan pembelajaran membaca melalui permainan lompat huruf pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mandiri Bongkong Kapuas Hulu dapat dijelaskan secara rinci dalam tabel berikut.

Tabel IV
Peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus	Pertemuan	Penilaian
1	1	2,39
1	2	3
2	1	3,29
2	2	3,29

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan antara lain: (a) Pijakan lingkungan dapat dikategorikan baik sekali, adapun kegiatan yang dilakukan guru menyiapkan media pembelajaran di meja belajar anak sehingga anak dapat langsung menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. (a) Pijakan sebelum main dapat dikategorikan baik sekali, dalam hal ini guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan memotivasi anak dalam belajar. (b) Pijakan saat main dapat dikategorikan baik sekali, dalam hal ini guru mengajak anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. (c) Pijakan setelah main dapat dikategorikan baik sekali, dalam kegiatan ini guru mengadakan pengutan guna untuk memantau peningkatan kemampuan membaca permulaan anak. 1) Kemampuan membaca melalui permainan lompat huruf pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mandiri Bongkong Kecamatan Silat Hilir Kapuas Hulu. Empat aspek keterampilan berbahasa dalam dua kelompok kemampuan (Mulyono, 2003: 119). (a) Keterampilan yang bersifat menerima (reseptif) yang meliputi ketrampilan membaca dan menyimak. (b) Keterampilan yang bersifat mengungkapkan (produktif) yang meliputi ketrampilan menulis dan berbicara. (c) Pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki keterampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan atau kemampuan membaca. Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah siswa dituntut dapat menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut, untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (1) lambang-lambang tulis, (2) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (3) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa. Membaca

permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat. Kemampuan membaca melalui permainan lompat huruf pada anak usia 5-6 tahun dapat meningkat dengan berkembang sangat baik. Adapun secara rinci dapat peneliti jelaskan sebagai berikut:

Tabel V
Peningkatan Kemampuan Membaca Anak

Indikator penilaian	Siklus/pertemuan	Penilaian
Anak bermain melompati huruf secara berurutan dengan instruksi guru	Siklus ke 1 pertemuan ke 1	35%
	Siklus ke 1 pertemuan ke 2	40%
	Siklus ke 2 pertemuan ke 1	65%
	Siklus ke 2 pertemuan ke 2	75%
Anak melompati huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru	Siklus ke 1 pertemuan ke 1	40%
	Siklus ke 1 pertemuan ke 2	50%
	Siklus ke 2 pertemuan ke 1	60%
	Siklus ke 2 pertemuan ke 2	70%
Anak melompati huruf sambil menyebutkan huruf	Siklus ke 1 pertemuan ke 1	35%
	Siklus ke 1 pertemuan ke 2	45%
	Siklus ke 2 pertemuan ke 1	65%
	Siklus ke 2 pertemuan ke 2	75%

Kemampuan membaca permulaan melalui permainan lompat huruf pada anak mengalami peningkatan dapat dijelaskan bahwa kemampuan anak melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru pada siklus ke 1 sebesar 40%, tapi pada siklus ke 2 meningkat sebesar 75%. Pada kemampuan anak melompati huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru pada siklus ke 1 sebesar 40%, tapi pada siklus ke 2 meningkat sebesar 70%. Pada kemampuan anak melompati huruf sambil menyebutkan huruf pada siklus ke 1 sebesar 35%, tapi pada siklus ke 2 meningkat sebesar 75%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan membaca melalui permainan lompat huruf pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mandiri Bongkong Kapuas Hulu dapat dikategorikan berkembang sangat baik. Adapun secara khusus kesimpulan dalam penelitian ini antara lain: 1. Perencanaan pembelajaran membaca melalui permainan lompat huruf diawali dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), pemilihan bahan main, metode pembelajaran, penilaian hasil belajar. 2. Pelaksanaan pembelajaran membaca melalui permainan

lompat huruf pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Silat Hilir Mandiri Bongkong Kapuas Hulu dilakukan melalui proses; pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main.3.Kemampuan membaca permulaan melalui permainan lompat huruf pada anak mengalami peningkatan, ini dapat dilihat dari kemampuan anak melompati huruf secara berurutan sesuai dengan instruksi guru, kemampuan anak melompati huruf sambil menyebutkan huruf, kemampuan anak melompati huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disarankan hal sebagai berikut:1)Guru dapat merencanakan media pembelajaran yang kontekstual dengan lingkungan anak, 2)Guru mengadakan pendekatan pada anak secara individu dalam melaksanakan pembelajaran, supaya dapat aktif dalam belajar dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat,3)Guru menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran dengan materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda Scott (1997). *Learning Centre*. London: Kogan Page
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Laksan
- Iskandar, (2011) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press
- Milles, Matthew B. dan A. Michael Huberman, (2000). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : Universitas Indonesia. Mada University Press.
- Permendiknas. (2009). *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen pendidikan Nasional(http://www.Permendiknas.go.id/download/standar_kompetensi.doc, diakses 10 Oktober 2009).
- Robert David (1991). *Emotional Intelegence*. England: Publisher.
- Susan Feez,. (2002). *Montessori and Early Childhood A Guide for Students*. Los Angeles: Sage.
- UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wiraatmadja, Rochiati (2006) *Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI
PERMAINAN LOMPAT HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH:

**ASIANI
NIM. F54210001**

